



# radio trompo

## Otra vuelta

Una iniciativa de:

Mi Historia  
Entender el pasado Desafiar el presente Construir el futuro



radio trompo  
la voz juvenil

# Nivel lector:

Exploradores 10 a 12 Años

Analistas 13 a 14 Años

Transformadores 15 a 16 Años

## Título actividad:

¿Qué harías con los hipopótamos?

## Referencia:

20260504

## Categoría:



## Objetivo:

Reflexionar sobre cómo las decisiones humanas pueden afectar la naturaleza y comprender por qué algunas situaciones ambientales no tienen soluciones fáciles.

## Materiales:

Hojas blancas y lapiceros o marcadores (opcional). Tablero y marcador si están disponibles.

## Duración:


45- 60 minutos

# Preguntas Orientadoras

Ejes: Ciudadanía + Habilidades para la paz + Alfabetización crítica

- ¿Por qué los hipopótamos se convirtieron en un problema para Colombia? (AC1, AC2)
- ¿Cómo afectan los hipopótamos al río y a otros animales? (AC2, C1)
- ¿Por qué algunas personas están de acuerdo con reducir su número y otras no? (AC4, HPZ4)
- ¿Qué responsabilidad tienen los humanos en esta situación? (C1, HPZ5)

# Momento 1 - Inicio



[Lee el artículo aquí](#)

Juego: “¿Pertenece o no?”

La persona facilitadora lee en voz alta distintos animales: hipopótamo, manatí, león, jaguar, jirafa y oso andino.

Después de cada uno, el grupo responde:

- ¿vive naturalmente en Colombia?
- ¿qué podría pasar si un animal vive en un lugar donde no pertenece?
- 

Cierre de esta parte:

“A veces, mover animales de un lugar a otro puede cambiar completamente la naturaleza.”

# Momento 2 - Desarrollo

Actividad: “Consejo del río Magdalena”

La persona facilitadora divide el grupo en tres equipos:

- científicos
- habitantes del pueblo
- defensores de animales

Cada grupo debe conversar sobre una misma situación:

La situación es esta:

El gobierno debe tomar una decisión sobre qué hacer con los hipopótamos que viven cerca del río Magdalena. El problema es que los animales están creciendo muy rápido, afectan el ecosistema y también pueden ser peligrosos para las personas. Pero muchas personas creen que sacrificarlos sería cruel.

Cada grupo deberá conversar y responder:

- ¿Qué es lo que más les preocupa?
- ¿Qué solución proponen?
- ¿Qué consecuencias podría tener esa decisión?
- ¿Cómo explicarían su postura a otras personas?

La idea no es ganar la discusión, sino entender por qué este problema es tan difícil.

Después de conversar, cada grupo comparte su propuesta con el salón. La persona facilitadora puede hacer preguntas para profundizar:

- ¿A quién protege más esa decisión?
- ¿Quién podría verse afectado?
- ¿Existe una solución que no tenga consecuencias?

La persona facilitadora acompaña la conversación y ayuda a reconocer que algunos problemas ambientales no tienen respuestas simples y que muchas veces diferentes personas pueden pensar distinto por razones válidas.

## Momento 3 - Cierre

Para cerrar, se abre una conversación con preguntas como:

- ¿Existe una solución perfecta para este problema?
- ¿Qué fue lo más difícil de decidir?
- ¿Qué aprendimos sobre cuidar la naturaleza?
- ¿Qué responsabilidad tienen los humanos cuando afectan un ecosistema?
- 

Actividad final:

Cada estudiante dibuja o escribe una frase respondiendo: “¿Cómo imagino un río Magdalena protegido?”

Las frases o dibujos pueden compartirse con Radio Trompo.

# Mapeo de actividades

Tipo de actividad (Otra Vuelta)	Objetivo de la actividad	Alfabetización crítica	Alfabetización digital crítica	Habilidades para la paz	Bienestar
Voz Propia— Expresar una experiencia, emoción u opinión personal	Explorar emociones y opiniones personales	Reconocer narrativas que influyen en decisiones (AC3)	Comprender cómo los medios digitales influyen en emociones, creencias y decisiones (ADC2) Expresarse y participar de forma ética, segura y no polarizante (ADC5)	Autoconocimiento (HPZ1) Autogestión (HPZ2)	Reconocer emociones asociadas a la información (B1)
Decido Yo— Tomar una decisión como actor en la historia	Tomar decisiones fundamentadas desde una postura	Construir una opinión informada (AC4)	Evaluar riesgos, consecuencias y responsabilidades en entornos digitales (ADC3)	Toma de decisiones responsables (HPZ5)	Fortalecer la agencia personal (B4)
Entre Líneas — Analizar lo oculto o manipulado en la narrativa	Analizar discursos y detectar manipulaciones	Distinguir hechos, opiniones e interpretaciones (AC1) Reconocer narrativas que influyen en decisiones (AC3)	Leer críticamente contenidos digitales y reconocer desinformación y sesgos (ADC1)	Conciencia social (HPZ4)	Procesar la actualidad sin saturación (B2)
¿Y si fuera yo...? — Ponerse en los zapatos del otro	Practicar empatía a través de otras miradas	Comprender el contexto social, político y cultural (AC2)	Comprender cómo los medios digitales influyen en emociones, creencias y decisiones (ADC2)	Manejo de relaciones interpersonales (HPZ3) Conciencia social (HPZ4)	Construir seguridad y pertenencia (B3)
Radar de Realidad — Investigar si lo narrado ocurre en su entorno	Conectar noticias con la realidad local	Comprender el contexto social, político y cultural (AC2)	Verificar información y contrastar fuentes (ADC4)	Conciencia social (HPZ4)	Fortalecer la agencia personal (B4)
Imagina el Giro — Reimaginar el final o el futuro de la noticia	Reimaginar futuros posibles y alternativos	Construir una opinión informada (AC4)	Expresarse y participar de forma ética, segura y no polarizante (ADC5)	Autoconocimiento (HPZ1) Toma de decisiones responsables (HPZ5)	Fortalecer la agencia personal (B4)

# Matriz Pedagógica

Eje	Competencias clave	Cómo se trabaja en Radio Trompo	Resultados observables	Alineación MEN y UNESCO
Alfabetización crítica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir hechos, opiniones e interpretaciones (AC1)</li> <li>• Comprender el contexto social, político y cultural (AC2)</li> <li>• Reconocer narrativas que influyen en decisiones (AC3)</li> <li>• Construir una opinión informada (AC4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Onda del Día: explicación de hechos y contexto</li> <li>• Preguntas de análisis y discusión</li> <li>• Actividades de lectura y escucha crítica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejor comprensión lectora</li> <li>• Opiniones más informadas</li> </ul>	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática</p> <p>UNESCO: Educación para la Ciudadanía Global</p>
Alfabetización digital crítica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer críticamente contenidos digitales y reconocer desinformación y sesgos (ADC1)</li> <li>• Comprender cómo los medios digitales influyen en emociones, creencias y decisiones (ADC2)</li> <li>• Evaluar riesgos, consecuencias y responsabilidades en entornos digitales (ADC3)</li> <li>• Verificar información y contrastar fuentes (ADC4)</li> <li>• Expresarse y participar de forma ética, segura y no polarizante (ADC5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de noticias y su circulación en redes sociales</li> <li>• Reflexión guiada sobre emociones, viralidad y narrativas digitales</li> <li>• Módulos especializados (redes, IA, desinformación, verificación)</li> <li>• Producción de contenidos juveniles con enfoque ético y seguro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor capacidad de verificación y lectura crítica digital</li> <li>• Uso más consciente y seguro de redes sociales</li> <li>• Reducción de prácticas de polarización y amplificación emocional</li> </ul>	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática</p> <p>UNESCO: Alfabetización Mediática e Informativa (AMI)</p>

Eje	Competencias clave	Cómo se trabaja en Radio Trompo	Resultados observables	Alineación MEN y UNESCO
Habilidades para la paz	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Autoconocimiento (HPZ1)</li> <li>•Autogestión (HPZ2)</li> <li>•Manejo de relaciones interpersonales (HPZ3)</li> <li>•Conciencia social (HPZ4)</li> <li>•Toma de decisiones responsables (HPZ5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo guiado</li> <li>•Reflexión y expresión creativa</li> <li>•Escucha y desacuerdo respetuoso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor regulación emocional</li> <li>•Aumento de la autoeficacia</li> </ul>	<p>MEN: Convivencia y paz UNESCO: Educación para la paz y no violencia</p>
Bienestar	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Reconocer emociones asociadas a la información (B1)</li> <li>•Procesar la actualidad sin saturación (B2)</li> <li>•Construir seguridad y pertenencia (B3)</li> <li>•Fortalecer la agencia personal (B4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lenguaje informativo cuidado</li> <li>•Espacios de conversación seguros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menor ansiedad frente a las noticias</li> <li>• Mayor confianza para hablar de temas complejos</li> </ul>	<p>MEN: Convivencia y paz UNESCO: Enfoque de bienestar y aprendizaje socioemocional</p>
Ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conectar la actualidad con derechos y responsabilidades (C1)</li> <li>•Desarrollar voz propia (C2)</li> <li>•Participar sin polarización (C3)</li> <li>•Pensar el futuro y el proyecto de vida (C4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Preguntas abiertas</li> <li>•Espacios de creación y participación juvenil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Participación reflexiva</li> <li>•Ciudadanía como práctica cotidiana</li> </ul>	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática; Pluralidad UNESCO: Participación cívica y ciudadanía democrática</p>